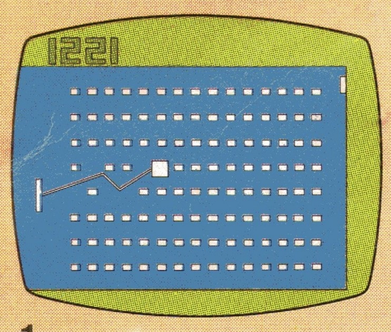
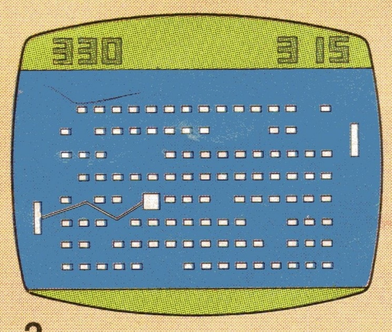
ODYSSEY® 2100

PHILIPS

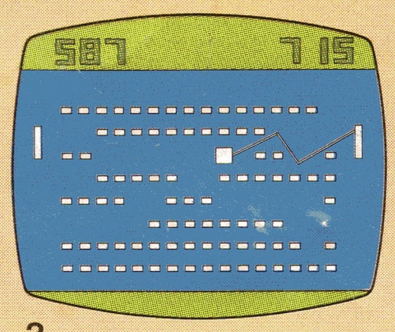




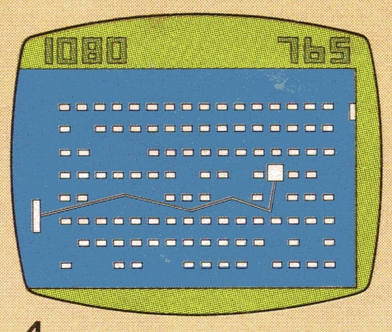
1



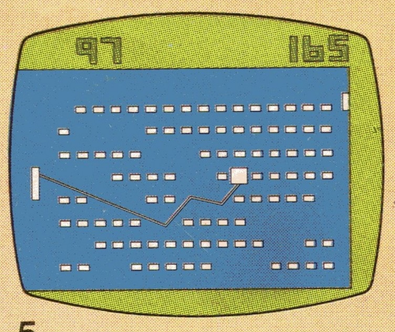
2



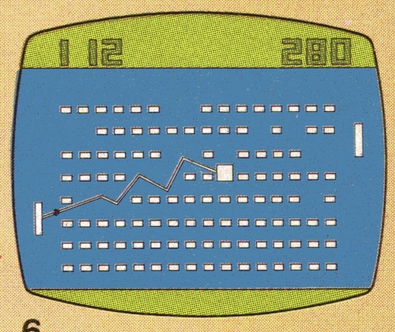
3



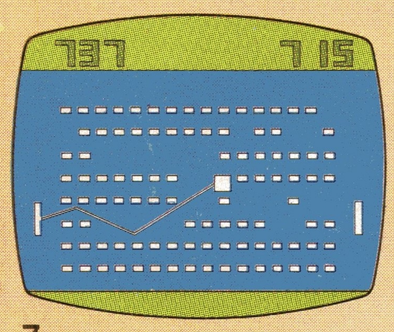
4



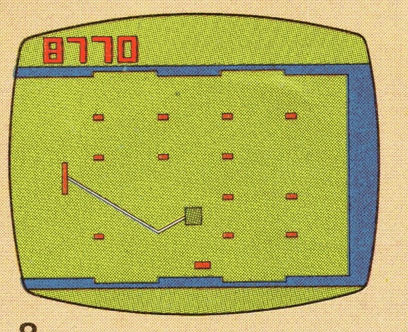
5



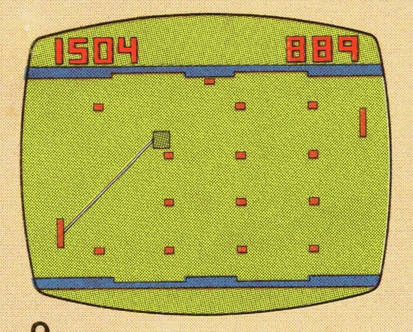
6



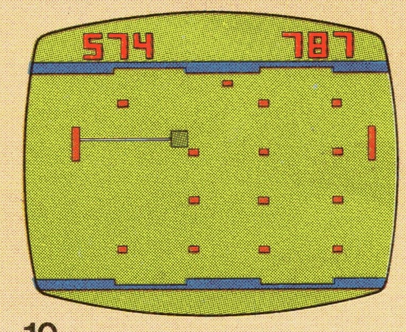
7



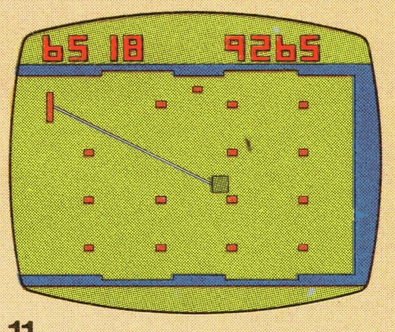
8



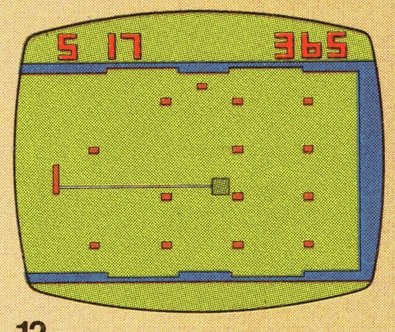
9



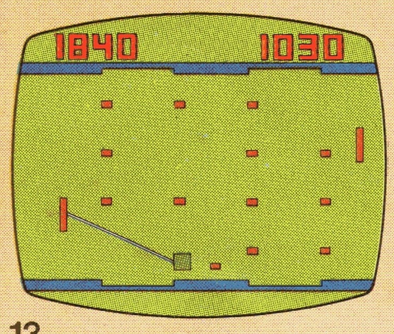
10



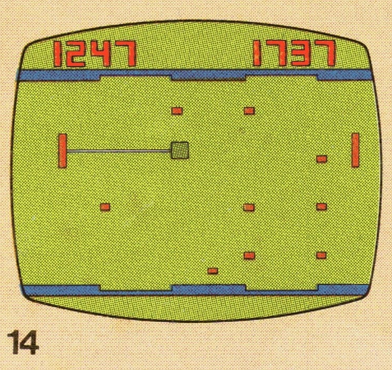
11



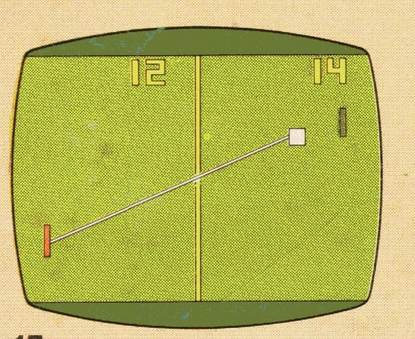
12



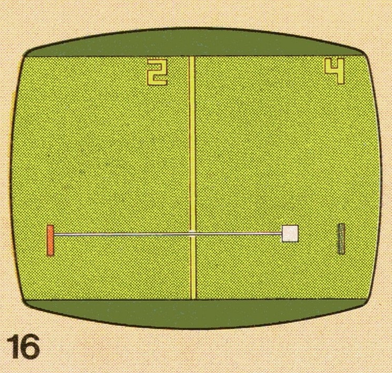
13



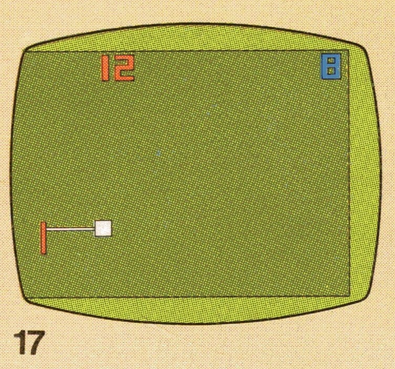
14



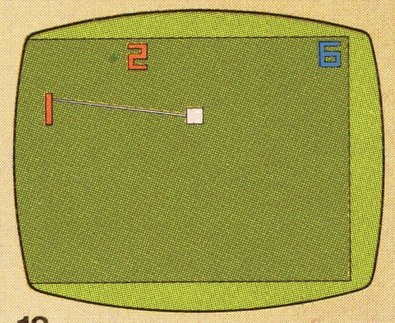
15



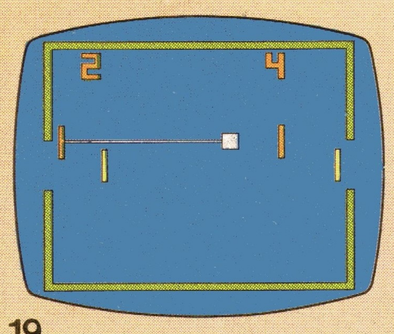
16



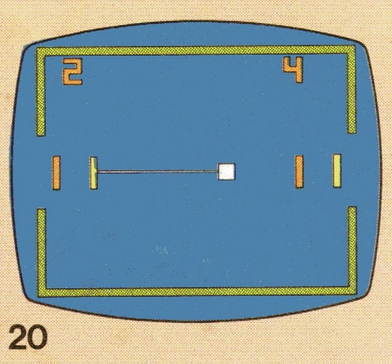
17



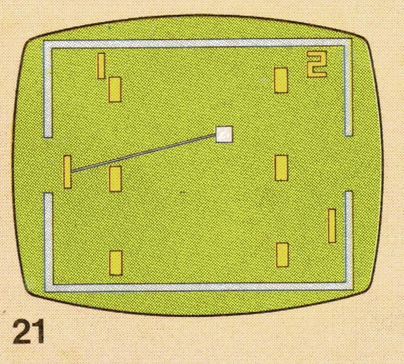
18



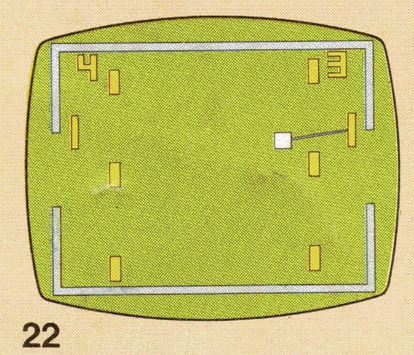
19



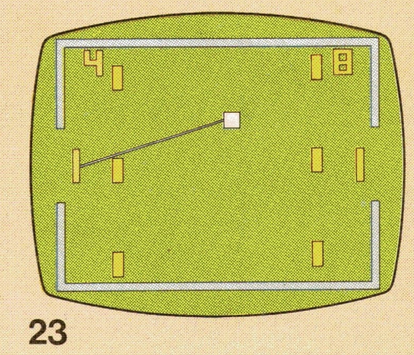
20



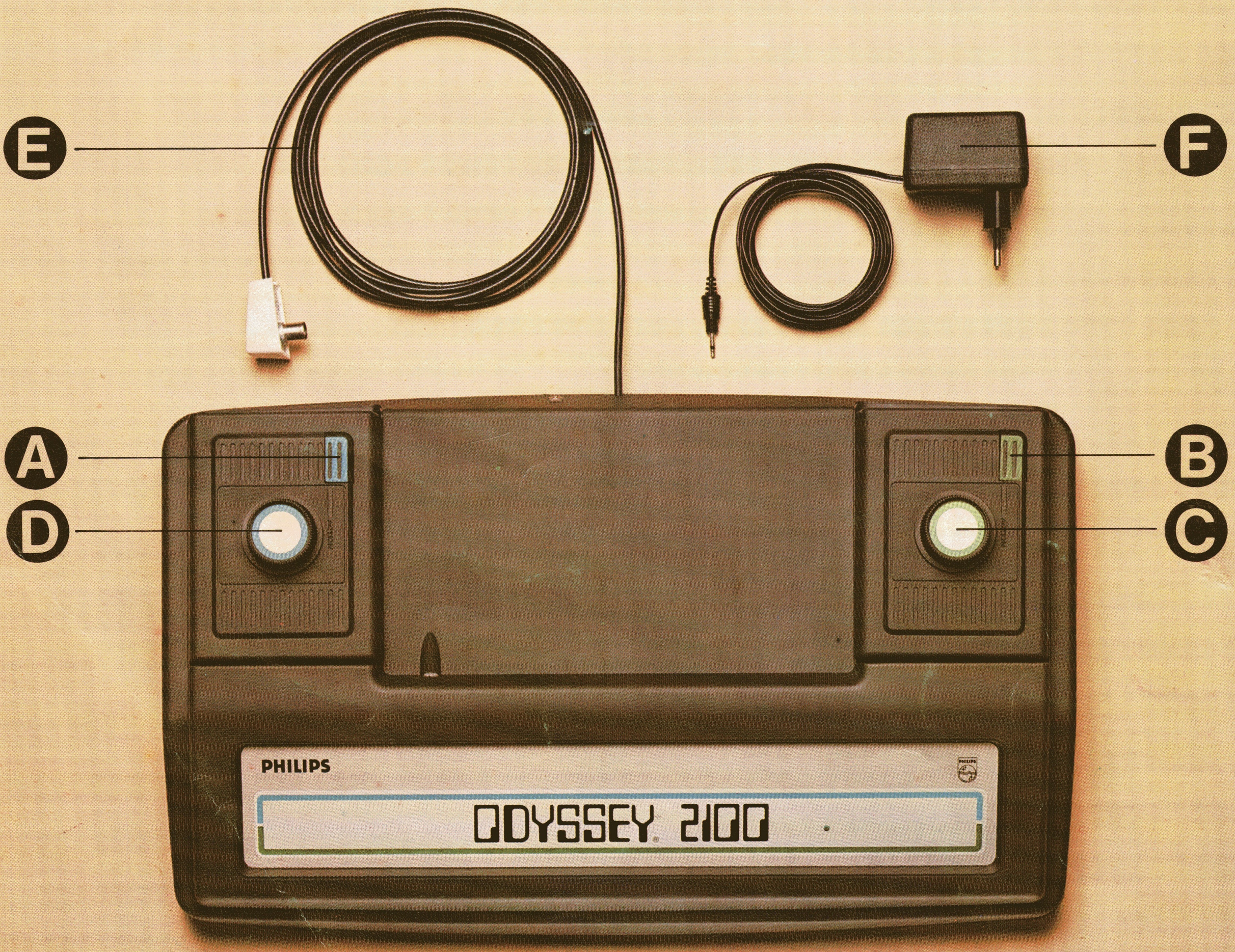
21



22



23



Scanned by Sly DC (2018)

ODYSSEY® 2100

Mode d'emploi: Français

Panneau de commande

A Sélection du jeu
B Bouton de remise à zéro et bouton de réduction du format de la raquette
C Bouton de joueur vert
D Bouton de joueur bleu + bouton „sans adversaire" (pour joueur seul)
E Câble d'antenne
F Alimentation

Six types de jeux:

Jeu d'élimination	(1- 7)
Flipper	(8-14)
Tennis	(15-16)
Handball	(17-18)
Hockey sur glace	(19-20)
Football	(21-23)

L'odyssey 2100 connaft certaines régles de jeu et quelques qualités stimulant l'action que l'on retrouve dans la plupart des types de jeux.

- Le type de jeu est choisi à l'aide de la touche de sélection (A). Le jeu suivant apparaft lorsque ce bouton a été enfoncé.
- Tous les jeux, exception faite du jeu d'élimination et du „flipper" se terminent lorsqu'un des deux joueurs a marqué 15 points.
- Pour obtenir une indication 0-0, agir sur le bouton de à zéro (B).
- Le bouton de remise à zéro (B) permet également la réduction du format de la raquette etc. (lorsque par exemple les deux joueurs sont de force inégale ou qu'on veut rendre le jeu plus intéressant). A cet effet, on rapproche la raquette etc. dont le format doit être réduit du bord supérieur de l'écran en enfonçant le bouton de remise à zéro. En même temps, le score repasse à 0-0.
- Lorsqu'un joueur a quatre fois retourné la balle, la rapidité du jeu augmente automatiquement. Lorsqu'un point a été marqué, l'Odyssey 2100 est de nouveau commuté sur la vitesse initiale du jou.
- Le volume du son au moment où la balle frappe un joueur/ un objet peut être réglé à l'aide du régulateur de volume du téléviseur.
- Pour jouer seul, tourner le bouton bleu à fond à gauche. Ce bouton de joueur est alors mis hors circuits. Comme le bouton de sélection du jeu continue à fonctionner, vous pourrez jouer seul en utilisant uniquement le bouton vert.
- Le service se fait automatiquement à l'endroit où se trouve la raquette etc. La balle part de la raquette proprement dite.
- Temps-mort: le joueur au service peut décider du moment de l'entrée en jeu de la balle; tant que la raquette etc. reste tournée vers le bord inférieur de l'écran, le service est impossible. L'Odyssey 2100 se présente comme le jeu plus passionnant de ces dernières années. Un jeu qui, chez vous, restitue l'animation du stade. Soumettez à un test votre propre vitesse de réaction et celle de votre adversaire, grâce à l'Odyssey 2100.

Branchement

L'Odyssey 2100 se branche sur chaque téléviseur comportant une prise d'antenne recevant la fiche d'antenne de l'Odyssey 2100. (Lorsque la fiche ne convient pas, consulter votre distributeur pour la faire remplacer). L'Odyssey 2100 fontionne sur tension secteur.

Début du jeu

Brancher la fiche d'antenne et mettre la téléviseur en circuit. Régler la téléviseur sur la bande VHF, canal 3 (le réglage sur le canal VHF 4 par votre distributeur est également possible). Mettre en circuit l'Odyssey 2100 et tourner le bouton de remise réglage précis du téléviseur jusqu'à l'obtention d'une image correcte. Régler la luminosité et le contraste. Le jeu d'élimination (variante 1) apparaft toujours le premier. Agir sur le bouton de remise à zéro (B) pour commencer le jeu.

Ordre de succession des jeux

Jeu d'élimination	7 variantes
Flipper	7 variantes
Tennis	2 variantes
Handball	2 variantes
Hockey sur glace	2 variantes
Football	3 variantes

PHILIPS

PHILIPS

Jeu d'élimination

Variante 1
Joueur seul

Veiller à ce que la balle ne quitte pas le terrain de jeu et essayer d'éliminer autant de cibles blanches que possible. Chaque cible éliminée correspond à 1 point. Lorsque le joueur a marqué 100 points, chaque cible suivante vaut 5 points. Lorsque le joueur frappe la cible mobile il gagnera une prime de 100 points supplémentaires. Lorsque cinq balles ont été ratées, le jeu se termine alors que le score définitif reste affiché à l'écran. A cas où toutes les cibles ont été éliminées avant la fin du jeu, un nouveau terrain de jeu apparaft automatiquement, complet avec 120 cibles ce qui permet de poursuivre le jeu.

Variante 2
Un joueur contre un autre joueur

Il y a deux raquettes sur le terrain de jeu, l'une à droite, l'autre à gauche. C'est toujours le joueur qui frappé la balle le dernier qui marque un point.

Variante 3
Identique à 2, avec un joueur toutefois qui est son propre adversaire

Le terrain de jeu est identique à celui utilisé par deux joueurs. Le bouton de réglage du joueur ,,bleu'' est toutefois tourné à fond à gauche. Il est possible de jouer de manière simultané des deux côtés du terrain avec le bouton de commande du joueur ,,vert''.

Variante 4
Un joueur contre un autre joueur (jouant successivement)

D'es qu'un joueur jouant la balle laisse passer celle-ci, l'adversaire continue le jeu.

Variante 5
Identique à 4, mais avec un joueur qui est son propre adversaire

Tourner le bouton de commande du joueur ,,bleu'' à fond à gauche. Des que la balle a quitté le terrain de jeu, le structure des raquettes change. C'est ainsi qu'un joueur joue avec deux raquettes différentes.

Variante 6
Deux joueurs contre deux joueurs

Lorsqu'un des joueurs laisse passer la balle, la couleur des raquettes sur le terrain de jeu change ce qui veut dire que deux autres joueurs devront continuer le jeu.

Variante 7
Identique à 6, mais jouée par un joueur contre un adversaire

Tourner le bouton de réglage du joueur ,,bleu'' à fond à gauche. Deux joueurs jouent à tour de rôle en utilisant le bouton de commande du joueur ,,vert'' de manière à ce que les raquettes des deux côtés du terrain de jeu sont manipulées de façon simultanée. Lorsqu'un joueur laisse passer la balle (que ceci se passe à gauche ou à droite), c'est l'adversaire qui continue le jeu.

Flipper

Variante 8
Un joueur

Maintenir la balle sur le terrain de jeu aussi longtemps que possible et frapper autant de cibles que possible. Chaque fois que la balle frappe une cible, le joueur marque 10 points. Lorsqu'un score de 100 est atteint, chaque cible suivante vaut 50 points. 80 points supplémentaires sont accordés lorsque la balle pénètre dans un piège situé sur une ligne de côté. Un minimum de 100 points est accordé lorsque la balle frappe la cible mobile.

Variante 9
Un joueur contre un second joueur

Deux raquettes sont prévues sur le terrain, l'une à gauche, l'autre à droite. Les points sont toujours marqués par le joueur qui a frappé la balle le dernier.

Variante 10
Identique à 9, avec un joueur toutefois qui est son propre adversaire

Le même terrain de jeu que celui utilisé par deux joueurs, le bouton de commande du joueur ,,bleu'' étant toutefois tourné à fond à gauche. Il est maintenant possible de jouer des deux côtés à l'aide du bouton de commande du joueur ,,vert''.

Variante 11
Un joueur contre un autre joueur (jouant à tour de rôle)

Dès qu'un joueur laisse passer la balle, son adversaire continue le jeu.

Variante 12
Identique à 11, mais un joueur qui est son propre adversaire

Tourner le bouton de commande du joueur ,,bleu'' à fond à gauche. Dès que la balle est sortie du terrain de jeu, la structure de la raquette change alors que le jeu est continué par l'adversaire. C'est ainsi qu'un joueur joue avec deux raquettes différentes.

Variante 13
Deux joueurs contre deux joueurs

Lorsqu'un de joueurs laisse passer la balle, la couleur des raquettes visibles sur le terrain de jeux change ce qui signifie que les deux autres joueurs devront continuer le jeu.

Variante 14
Identique à 13, avec toutefois un joueur contre un autre

Tourner le bouton de commande du joueur ,,bleu,, à fond à gauche. Les joueurs jouent à tour de rôle en utilisant le bouton de commande du joueur ,,vert'' permettant la manipulation simultanée des raquettes à gauche et à droite. Lorsqu'un des joueurs laisse passer la balle (que ceci se passe du côté gauche ou droit), c'est le tour de jouer à l'adversaire.

Tennis

Variante 15
Un joueur contre un autre joueur

Variante 16
Un joueur contre lui-même

Handball

Variante 17
Un joueur contre un autre joueur

Variante 18
Un joueur contre lui-même

Hockey sur glace

Variante 19
Un joueur contre un autre joueur

Variante 20
Un joueur contre lui-même

Football

Variante 21
Un joueur contre un autre joueur

Variante 22
Un joueur contre lui-même

Variante 23
Un joueur contre l'appareil

Une raquette est positionnée devant le but de sorte qu'elle est optimalement protégé. Cette raquette ne change pas de place pendant toute la durée du jeu qu'il est maintenant possible (variante 23) de commencer.

PHILIPS

ODYSSEY® 2100

Het bedieningspaneel

A spelselektietoets
B nulzetknop, tevens verkleinknop speler
C spelerknop groen
D spelerknop blauw + uitschakelknop tegenstander (om alleen te spelen)
E antenne snoer
F net voeding

De zes speltypen:

wipe-out	(1- 7)
flipper	(8-14)
tennis	(15-16)
handbal	(17-18)
ijshockey	(19-20)
voetbal	(21-23)

De Odyssey 2100 heeft een aantal speltechnische eisen en aktiebevorderende eigenschappen die in de meeste speltypen terugkeren.

- het speltype wordt bepaald met de spelselektietoets (1), na een druk op de toets verschijnt het volgende speltype.
- de spelen (behalve wipe-out en flipper) eindigen als een der spelers 15 punten gescoord heeft.
- de stand wordt weer op 0-0 gebracht door de nulzetknop (2) in te drukken.
- de nulzetknop (2) doet tevens dienst bij het verkleinen van een speler (bijv. indien spelers teveel in kracht verschillen, of om het spel spannender te maken). Draai daartoe de speler die van formaat dient te veranderen geheel naar boven en druk daarna de nulzetknop in, waarbij tevens de stand teruggaat naar 0-0.
- nadat één bal 4x door een speler is teruggespeeld, wordt de speelsnelheid automatisch opgevoerd. Zodra een nieuwe bal in het veld komt schakelt de Odyssey 2100 weer terug naar de uitgangssnelheid.
- het geluid dat ontstaat als de bal ergens tegen tikt, kan door middel van de volumeregelaar van het TV-toestel geregeld worden.
- wilt u alleen spelen, draai dan de blauwe knop geheel naar links. Deze spelersknop is dan uitgeschakeld, de spel-selektie toets blijft in werking, u speelt dus met de groene knop.
- er wordt automatisch geserveerd vanaf de plaats waar de speler zich bevindt en de bal komt van de speler zelf
- time out: zolang de speler geheel naar beneden gedraaid is, wordt niet geserveerd.

Met de Odyssey 2100 haalt u een van de meest opwindende spellen van de laatste jaren in huis. Een spel dat de spanning van het sportveld in de huiskamer brengt. Test uw reaktie-snelheid en die van uw tegenstanders met de Odyssey 2100.

Het aansluiten

Aan te sluiten op elk TV apparaat dat voorzien is van een antenne-aansluiting waarin de antennesteker van de Odyssey 2100 past (indien steker niet past even met de handelaar overleggen en laten vervangen). Het apparaat werkt op netspanning.

Begin het spel

Is de antennesteker aangesloten, dan kunt u het TV-apparaat inschakelen. Kies VHF kanaal 3 (de Odyssey 2100 kan ook ingesteld worden op VHF 4, vraag dit aan uw handelaar). Schakel daarna de Odyssey 2100 in, draai de fijnregelaar van het TV-apparaat tot u beeld krijgt en regel helderheid en kontrast. Wipe-out speltype 1 verschijnt altijd als eerste in beeld. Druk op de nulzetknop (B) en u kunt beginnen.

Volgorde van de spelen

wipe-out	7 speltypen
flipper	7 speltypen
tennis	2 speltypen
handbal	2 speltypen
ijshockey	2 speltypen
voetbal	3 speltypen

PHILIPS

PHILIPS

wipe-out

speltype 1
één speler

Houdt de bal zo lang u kunt binnen het speelveld, zodat zoveel mogelijk witte doelstreepjes worden weggetikt. Elk weggetikt doelstreepje betekent het scoren van 1 punt, na het behalen van 100 punten is elk doelstreepje 5 punten waard en als de bonusschijf geraakt wordt verdient de speler 100 punten extra. Nadat men de bal 5x gemist heeft is het spel afgelopen en blijft de eindscore oplichten. Zijn alle doelstreepjes weggetikt voordat het spel beëindigd is, dan verschijnt automatisch een nieuw speelveld kompleet met 120 doelstreepjes en kan verder gescoord worden.

speltype 2
een speler tegen tweede speler

Links en rechts in het veld een speler. De puntentelling werkt steeds ten gunste van de speler die als laatste de bal heeft aangeraakt.

speltype 3
als speltype 2, waarbij nu één speler tegen zichzelf speelt

Hetzelfde speelveld als bij twee spelers, waarbij de blauwe spelerknop geheel naar links wordt gedraaid. Met groene spelerknop kunnen beide partijen tegelijk bediend worden.

speltype 4
een speler tegen tweede speler (om beurten in het spel)

Zodra de speler die de bal in het veld heeft deze laat passeren, neemt de tegenstander het spel over.

speltype 5
als speltype 4, waarbij nu één speler tegen zichzelf speelt

Draai blauwe spelerknop geheel naar links. Zodra bal uit het veld is, wisselt de speelfiguur struktuur. Eén speler speelt dus met twee verschillende speelfiguren.

speltype 6
twee spelers tegen twee spelers

Laat een der spelers de bal passeren, dan wijzigt de kleur van de in het speelveld zijnde speelfiguren ten teken dat twee nieuwe spelers het spel moeten overnemen.

speltype 7
als speltype 6, maar een speler tegen tweede speler

Draai blauwe spelerknop geheel naar links. Beide spelers om beurten aan de groene spelerknop, waarmee gelijktijdig zowel de speelfiguren links als rechts bediend worden. Als speler de bal laat passeren (om het even of dit nu links of rechts gebeurt), dan is zijn tegenstander aan de beurt.

flipper

speltype 8
één speler

Houdt de bal zo lang u kunt binnen het speelveld, zodat zoveel mogelijk doelwitblokjes worden weggetikt. Elk weggetikt doelwitblokje betekent een score van 10 punten, na het bereiken van een score van 100 punten krijgt u 50 punten voor elk weggetikt blokje. U krijgt 80 ekstra punten als de bal in een bonusvak komt en minimaal 100 punten als de bal het bewegende bonusblok raakt.

speltype 9
een speler tegen tweede speler

Links en rechts in het veld een speler. De puntentelling werkt steeds ten gunste van de speler die als laatste de bal heeft aangeraakt.

speltype 10
als speltype 9, waarbij nu één speler tegen zichzelf speelt

Hetzelfde speelveld als bij twee spelers, waarbij de blauwe spelerknop geheel naar links wordt gedraaid. Met groene spelerknop kunnen beide partijen tegelijk bediend worden.

speltype 11
een speler tegen tweede speler (om beurten in het veld)

Zodra de speler die de bal in het veld heeft deze laat passeren, neemt de tegenstander het spel over.

speltype 12
als speltype 11, waarbij nu één speler tegen zichzelf speelt

Draai blauwe spelerknop geheel naar links. Zodra bal uit het veld is, wisselt de speelfiguur van struktuur en wordt het spel voortgezet door de andere partij. Eén speler speelt dus met twee verschillende speelfiguren.

speltype 13
twee spelers tegen twee spelers

Laat een der spelers de bal passeren, dan wijzigt de kleur van de in het speelveld zijnde speelfiguren ten teken dat twee nieuwe spelers het spel moeten overnemen.

speltype 14
als speltype 13, maar een speler tegen tweede speler

Draai blauwe spelerknop geheel naar links. Beide spelers om beurten aan de groene spelerknop, waarmee gelijktijdig zowel de speelfiguren links als rechts bediend worden. Als een speler de bal laat passeren, (om het even of dit nu links of rechts gebeurd), dan is zijn tegenstander aan de beurt.

tennis

speltype 15
een speler tegen tweede speler

speltype 16
een speler tegen zichzelf

handbal

speltype 17
een speler tegen tweede speler

speltype 18
een speler tegen zichzelf

ijshockey

speltype 19
een speler tegen tweede speler

speltype 20
een speler tegen zichzelf

voetbal

speltype 21
een speler tegen tweede speler

speltype 22
een speler tegen zichzelf

speltype 23
een speler tegen de machine

Een speelfiguur wordt zodanig voor het doel geplaatst dat dit zo goed mogelijk is afgeschermd. Hiermee wordt verder niet gespeeld.

ODYSSEY® 2100

Bedienungsanleitung Deutsch

Das Bedienungsfeld

A Spielwahltaste
B Nullstellknopf, außerdem Verkleinerung des Schlägers
C Spielknopf, grün
D Spielknopf, blau + Ausschaltknopf des Gegners (um allein spielen zu können)
E Antennenkabel
F Netzteil

Die 6 Spielfelder:

Abräumen	(1– 7)
Flipper	(8–14)
Tennis	(15–16)
Handball	(17–18)
Eishockey	(19–20)
Fußball	(21–23)

Das Spiel Odyssey 2100 besitzt einige, bei den meisten Spieltypen stets wiederkehrende Spielregeln und die Spannung steigernde Eigenschaften.

- Die Spielart wird mit der Spielwahltaste (A) bestimmt; nach einem Druck auf diese Taste erscheint die nächste Spielart.
- Die Spiele (außer Abräumen und Flipper) enden, wenn einer der Spieler 15 Punkte erzielt hat.
- Die Punktanzeige wird durch Drücken des Nullsetzknopfes (B) wieder auf 0 : 0 gebracht.
- Mit den Nullsetzknopf (B) kan außerdem ein Schläger kleiner gemacht werden, wenn z.B. die Spieler unterschiedlich geübt sind oder das Spiel spannender gemacht werden soll. Dazu den Schläger, dessen Format geändert werden soll, ganz nach oben drehen und dann den Nullsetzknopf drücken. Dabei geht gleichzeitig die Punktanzeige auf 0 : 0 zurück.
- Wenn ein Spieler einen Ball 4mal zurückgeschlagen hat, wird automatisch die Spielgeschwindigkeit erhöht. Sobald ein neuer Ball ins Feld kommt, schaltet Odyssey 2100 wieder auf die ursprünglich Geschwindigkeit.
- Die Lautstärke des Tons, der beim Auftreffen des Balls entsteht, läßt sich mit dem Lautstärkeeinsteller des Fernsehempfängers einstellen.
- Möchten Sie alleine spielen, dann drehen Sie den blauen Knopf an den linken Anschlag, wodurch er ausgeschaltet wird. Die Spielwahltaste bleibt in Funktion. Den Schläger können Sie nun mit den grünen Knopf bedienen.
- Die Angabe erfolgt automatisch von der Stelle aus, an der der Schläger sich befindet, d.h., der Ball kommt von dem Schläger selber.
  Spielunterbrechung: Der angebende Spieler kann bestimmen, wann der Ball ins Spiel kommt; solange der Schläger ganz nach unten gedreht ist, wird nicht angegeben.

Mit dem Odyssey 2100 holen Sie eines der aufregendsten Spiele der letzten Jahre ins Haus. Ein Spiel, das die Spannung des Spielfelder ins Wohnzimmer bringt. Testen Sie mit dem Odyssey 2100 Ihre Reaktionsgeschwindigkeit und die Ihrer Gegner.

Das Anschließen

Dieses Spiel läßt sich an den Antennenanschluß jedes Fernsehempfänger anschließen. Sollte der Stecker des Odyssey 2100 nicht passen, lassen Sie den Stecker bitte von Ihrem Händler ändern. Das Gerät arbeitet mit Netzspannung.

Spielbeginn

Ist der Antennenstecker angeschlossen, können Sie den Fernsehempfänger einschalten. Wählen Sie VHF-Kanal 3 (falls erforderlich, kann Ihr Händler das Odyssey 2100 für den VHF-Kanal 4 einstellen). Danach das Odyssey 2100 einschalten und mit der Feinabstimmung des Fernsehempfängers und den Helligkeits- und Kontrastreglern ein optimales Bild einstellen.
Das Abräumen (Spielart 1) erscheint immer als erstes Spiel auf dem Schirm. Drücken Sie auf den Nullstellknopf (B) und Sie können beginnen.

Reihenfolge der Spiele

Abräumen	7 Spielarten
Flipper	7 Spielarten
Tennis	2 Spielarten
Handball	2 Spielarten
Eishockey	2 Spielarten
Fußball	3 Spielarten

PHILIPS

PHILIPS

Abräumen

Spielart 1
Ein Spieler
Halten Sie den Ball solange Sie können innerhalb des Spielfeldes, damit möglichst viele der weißen Ziele abgeräumt werden. Jedes abgeräumte Ziel ergibt einen Punkt; nach 100 Punkten erhält man für jedes weitere Ziel 5 Punkte, und wenn außerdem das bewegliche Ziel berührt wird, erhält der Spieler 100 Punkte extra. Wenn der Ball 5mal verfehlt worden ist, ist das Spiel beendet; der Endstand der Punkte bleibt angezeigt. Werden alle Ziele abgeräumt, bevor das Spiel beendet ist, erscheint automatisch ein neues komplettes Spielfeld mit 120 Zielen und es kann weitergespielt werden.

Spielart 2
Zwei Spieler gegeneinander
Links und rechts im Spielfeld befindet sich ein Schläger. Die Punktezählung zählt zugunsten des Spielers, der zuletzt den Ball berührt hat.

Spielart 3
Wie Spielart 2, aber nun ein Spieler, der gegen sich selber spielt
Dasselbe Spielfeld wie bei zwei Spielern, wobei der blaue Spielknopf an den linken Anschlag gedreht wird.
Beide Schläger können mit dem grünen Spielknopf bedient werden.

Spielart 4
Zwei Spieler gegeneinander (abwechselndes Spielen)
Sobald ein Spieler den im Feld befindlichen Ball verpaßt, übernimmt der Gegner das Spiel.

Spielart 5
Wie Spielart 4, aber nun spielt ein Spieler gegen sich selber
Den blauen Spielknopf an den linken Anschlag drehen. Sobald der Ball aus dem Feld ist, ändert der Schläger seine Struktur. Ein Spieler spielt also mit zwei verschiedenen Schlägern.

Spielart 6
Zweimal zwei Spieler gegeneinander
Verpaßt einer der Spieler den Ball, ändert sich die Farbe der im Spielfeld befindlichen Schläger, womit angezeigt wird, daß zwei neue Spieler das Spiel übernehmen müssen.

Spielart 7
Wie Spielart 6, aber zwei Spieler gegeneinander
Den blauen Spielknopf an den linken Anschlag drehen. Beide Spieler benutzen abwechselnd den grünen Spielknopf, mit dem die Schläger links und rechts gleichzeitig bedient werden. Wenn ein Spieler den Ball verpaßt (gleichgültig, ob an der linken oder an der rechten Seite), ist sein Gegner an der Reihe.

Flipper

Spielart 8
Ein Spieler
Hierbei muß der Ball solange wie möglich im Spielfeld gehalten werden, damit möglichst viele Ziele weggeschossen werden. Jedes weggeschossene Ziel ergibt 10 Punkte. Sobald 100 Punkte erreicht sind, erhalten Sie 50 Punkte für jedes weggeschossene Ziel. 80 Extrapunkte erhalten Sie, wenn der Ball in eines der seitlichen Zielfächer kommt, und minimal 100 Punkte, wenn der Ball das bewegende Ziel berührt.

Spielart 9
Zwei Spieler gegeneinander
Links und rechts im Feld befindet sich je ein Schläger. Die Punkte werden zugunsten des Spielers gezählt dessen Schläger zuletzt den Ball berührt hat.

Spielart 10
Wie Spielart 9, aber ein Spieler spielt gegen sich selber
Dasselbe Spielfeld wie bei zwei Spielern. Der blaue Spielknopf wird an den linken Anschlag gedreht. Beide Schläger können mit dem grünen Spielknopf bedient werden.

Spielart 11
Zwei Spieler gegeneinander (abwechselnd auf dem Feld)
Sobald ein Spieler den Ball verpaßt, übernimmt der Gegner das Spiel.

Spielart 12
Wie Spielart 11, aber nun spielt ein Spieler gegen sich selber
Den blauen Spielknopf an den linken Anschlag drehen. Sobald der Ball das Feld verlassen hat, ändert der Schläger seine Struktur und es wird für die andere Partei gespielt. Ein Spieler spielt also mit zwei verschiedenen Schlägern.

Spielart 13
Zweimal zwei Spieler gegeneinander
Verpaßt einer der Spieler den Ball, ändert sich die Farbe der im Spielfeld befindlichen Schläger und es mussen die beiden anderen Spieler das Spiel übernehmen.

Spielart 14
Wie Spielart 13 , aber zwei Spieler gegeneinander
Den blauen Spielknopf an den linken Anschlag drehen. Beide Spieler benutzen abwechselnd den grünen Spielknopf, mit dem der linke und der rechte Schläger gleichzeitig bedient werden. Wenn ein Spieler den Ball verpaßt (gleichgültig, ob an der linken oder rechten Seite), ist sein Gegner an der Reihe.

Tennis

Spielart 15
Zwei Spieler gegeneinander

Spielart 16
Ein Spieler gegen sich selber

Handball

Spielart 17
Zwei Spieler gegeneinander

Spielart 18
Ein Spieler gegen sich selber

Eishockey

Spielart 19
Zwei Spieler gegeneinander

Spielart 20
Ein Spieler gegen sich selber

Fußball

Spielart 21
Zwei Spieler gegeneinander

Spielart 22
Ein Spieler gegen sich selber

Spielart 23
Ein Spieler gegen das Gerät
Ein Schläger wird so vor das Tor gesetzt, daß dies möglichst gut abgeschirmt ist. Dieser Schläger wird dann nicht mehr bewegt.

PHILIPS

PHILIPS